

Rollenkarten für das AIDS-Rollenspiel

„Grippus“ (Virus/Fremdkörper)

- Stecke dein Schild an.
- Gehe auf ein Zeichen des Spielleiters in den Spielkreis (= Blutgefäß).
- Suche eine Wirtszelle.
- Hake dich bei ihr ein (du hast sie befallen).
- Gehe mit ihr zum Spielfeldrand.
- Warte, bis euch eine „Killerzelle“ aus dem Spielfeld bringt (sie hat euch gefressen).



„HIV“ (Retrovirus)

- Stecke dein Schild an.
- Gehe auf ein Zeichen des Spielleiters in den Spielkreis (= Blutgefäß).
- Suche eine „T-Helferzelle“.
- Hake dich bei ihr ein (du hast sie befallen).
- Gehe mit ihr aus dem Spielkreis (du hast sie vernichtet).
- Ihr werdet zu Reservespielern.



„Melde-Fresszelle“ (Makrophage)

- Stecke dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis (= Blutgefäß).
- Wenn „Grippus“ an dir vorbeigeht, schreibe „Grippus“ auf eine Karte und gib (melde) sie an eine „T-Helferzelle“.
- Umarme „Grippus“, bringe ihn an den Spielfeldrand, nimm ihm die Karte ab und zerreiße sie (du hast „Grippus“ gefressen).
- Triffst du „HIV“, schreibe HIV auf eine Karte und gib (melde) sie an eine „T-Helferzelle“.
- Findest du Antikörper-Virus-Komplexe, vernichte sie (an den Spielfeldrand).



„Killerzelle“

- Stecke dein Schild an.
- Hocke dich (inaktiv) in den Spielkreis (= Blutgefäß).
- Warte bis du von einer „T-Helferzelle“ eine Karte bekommst (dadurch wirst du aktiviert).
- Gehe zu den „Wirtszellen“, die von „Grippus“ eingehakt (befallen) sind, führe sie aus dem Spielkreis, nimm ihnen das Schild ab (du hast sie gefressen).
- Hocke dich dann wieder in den Spielkreis.

„T-Helferzelle“ (T-Lymphozyt)

- Stecke dein Schild an
- Du bewegst dich frei im Spielkreis (= Blutgefäß).
- Von der „Melde-Fresszelle“ bekommst du als Information eine „Grippus“-Karte oder eine „HIV“-Karte.
- Schreibe diese Information jeweils auf eine zweite Karte.
- Gib je eine der beiden Karten an eine „Killerzelle“ und an eine „Plasmazelle“.
- Nur wenn du von einem „HIV“ eingehakt (befallen) worden bist, gehe zusammen mit ihm an den Spielfeldrand.
- Schreibe „HIV“ auf zwei weitere Karten (der HI-Virus hat sich in dir vermehrt) und gib diese an zwei Reservespieler weiter.
- Danach nimm dein Schild ab und gehe aus dem Spielkreis (du bist vernichtet).
- Du wirst zu einem Reservespieler.



„Plasmazelle“ (aus B-Lymphozyt)

- Stecke dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis.
- Du bekommst von der „T-Helferzelle“ eine Karte mit der Information über einen eingedrungenen Erreger.
- Schreibe das Wort „Antikörper“ dazu und lass sie auf den Boden fallen, denn sie ist unwirksam.



„Wirtszelle“

- Stecke dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis.
- „Grippus“ bzw. „HIV“ hakt sich bei dir ein.
- Gehe mit ihm an den Spielfeldrand.
- Schreibe „Grippus“ und „HIV“ auf zwei neue Karten und gib diese an zwei Reservespieler weiter.
- Warte bis euch eine „Killerzelle“ aus dem Spielkreis bringt (sie hat euch gefressen).



Reservespieler

Du stehst außerhalb des Spielkreises und bekommst erst durch die anderen Spieler deine Aufgabe zugewiesen.

Das kann sein

A = „Grippus“ (Virus)

B = „HIV“ (Retrovirus)

C = „Grippus-Antikörper“

Reservespieler A = Grippus

- Stecke nun dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis.
- Suche eine „Wirtszelle“.
- Hake dich bei ihr ein (du hast sie befallen).
- Gehe mit ihr zum Spielfeldrand.
- Warte, bis euch eine „Killerzelle“ aus dem Spielfeld bringt (sie hat euch gefressen).



Reservespieler B = HIV

- Stecke dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis.
- Suche eine „T-Helferzelle“.
- Hake dich bei ihr ein (du hast sie befallen).
- Gehe mit ihr aus dem Spielkreis (du hast sie vernichtet).
- Ihr werdet beide zu Reservespielern.



Reservespieler C = Grippus-Antikörper

- Du erhältst deine Karte von einer „Plasmazelle“.
- Stecke dann dein Schild an.
- Gehe langsam in den Spielkreis.
- Suche „Grippus“, hake dich bei ihm ein und führe ihn an den Spielfeldrand.
- Ihr nehmt beide euer Schild ab und werdet zu Reservespielern.



EINORDNUNG

Fachwissen: Ablauf der spezifischen Immunabwehr, beteiligte Zelltypen, Wirkungsweise und Infektionswege des HI-Virus, Konsequenzen einer HIV-Infektion

Erkenntnisgewinnung: Reflexion eigener Verhaltensweisen und der anderer Gruppenmitglieder und Auswertung

Kommunikation: Absprache und Einfinden in die Rolle, Interaktion

Bewertung: Reflexion des Rollenspiels

MATERIAL

→ Sicherheitsnadeln zum Anstecken der Rollenkarten, Stifte, kleine Zettel

ZEITBEDARF

→ 2 Unterrichtsstunden

MATERIALPAKET

→ Arbeitsblätter im Materialheft, Seite 23–25

Materialeinheit 11

(Download via Kundenkonto)



Virenalarm!

Wirkungsweise der HI-Viren mit einem Rollenspiel veranschaulichen

Ute Grönwoldt

In diesem Rollenspiel geht es darum, zunächst den normalen Ablauf der Immunantwort bei einer Infektion nachzustellen und in einem weiteren Schritt die raffinierte Wirkungsweise der HI-Viren zu veranschaulichen.

Im Unterricht habe ich die fachlichen Grundlagen der Erkrankung im Vorfeld anhand der veränderten spezifischen Vorgänge der Immunantwort erarbeitet. Dazu gehörte der Krankheitsverlauf mit verschiedenen Stadien, der Virusaufbau und die Schwächung des Immunsystems bei Ausbruch der Krankheit AIDS als mögliche Folge der HIV-Infektion.

Dies ist die Voraussetzung, damit die Schülerinnen und Schüler überhaupt spielen können.

Bei dem Spiel sind immer ca. 15 Spieler direkt aktiv dabei. Die übrigen sind Reservespieler oder Reporter und Beobachter.

Das Spiel vorbereiten

Zunächst muss der Spielort vorbereitet werden. Es eignet sich ein Klassenraum, in dem die Stühle und Tische beiseite geschoben werden.

Der Spielkreis innerhalb des Klassenzimmers wird mit Kreppklebeband am Boden abgeklebt. Der Ort der Handlung stellt ein Blutgefäß dar.

Die Rollenkarten müssen für ca. 15 Spieler vervielfältigt und vorbereitet werden ① ②.

Folgende Einteilung hat sich bewährt:

- 2 x „Grippus“
- 2 x „T-Helferzelle“
- 2 x „HIV“
- 1 x „Plasmazelle“
- 1 x „Melde-Fresszelle“
- 2 x „Wirtszelle“
- 1 x „Killerzelle“
- Rest: Reservespieler und Beobachter (z. B. Reporter)

Die Karten für die einzelnen Rollen müssen vergrößert und farbig kenntlich gemacht werden. Es können auch Papierhüte für die verschiedenen Rollen hergestellt werden. Die Beschriftungen müssen deutlich und groß geschrieben sein, damit man sie auch aus der Entfernung gut erkennen kann.

Durchführung

Die Rollenkarten werden verteilt und die Spieler machen sich mit ihren Aufgaben vertraut. Eventuell auftretende fachliche Fragen können in der gesamten Gruppe geklärt werden oder die „Rollen“ tauschen sich hier untereinander aus. Dann heften sie sich die Rollenkarten mit Sicherheitsnadeln an. Die Rollen „Melde-Fresszelle“, T-Helferzelle und Wirtszelle erhalten DIN-A6-Zettel und Stifte, die „Plasmazelle“ nur einen Stift.

Die Startposition ist wie folgt: Im geklebten Kreis (Blutgefäß) befinden sich zu-

nächst Fresszelle, T-Helferzelle, Plasmazelle, Meldefresszelle und Wirtszelle, die Killerzelle hockt sich (zunächst inaktiv) in den Spielkreis.

Auf ein Zeichen des Spielleiters beginnt die „Infektion“, und zwar zunächst mit dem normalen Verlauf der Immunreaktion ausgelöst durch Grippeviren: Die Viren treten in den Kreis, suchen sich eine Wirtszelle und haken sich bei ihr unter. Beide gehen an den Rand des Spielraumes. Die Wirtszelle schreibt „Grippus“ auf zwei Zettel und verteilt diesen an zwei Reservespieler (Reserve-Meldezelle). Auf dem Weg in den Spielkreis wird „Grippus“ von einer „Melde-Fresszelle“ gesichtet. Diese schreibt „Grippus“ auf einen Zettel und gibt ihn einer „T-Helferzelle“. Die Immunantwort ist damit eingeleitet.

Die Killerzelle vernichtet die befallene Wirtszelle (Entfernung aus dem Spielkreis). Die T-Helferzelle „meldet“ das Vorhandensein von Grippeviren an die Plasmazelle.

Jeder Spieler erfüllt seine Rolle. Das ganze Spiel könnte nonverbal ablaufen. Oft geben sich die Schülerinnen und Schüler aber gegenseitig Anweisungen z. B.: „Du musst mir den Zettel geben, ich bin doch die Killerzelle“.

Die Reservespieler – solange noch welche zur Verfügung stehen – übernehmen zunächst die Rollen der ausgefallenen Zellen.